

REALITAS *LUDIC* DALAM FILM DOKUMENTER
(Studi Kasus Film Di Balik Frekuensi Karya Ucu Agustin)

TESIS

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat sarjana S2
Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni
Minat Studi Pengkajian Film



diajukan oleh :

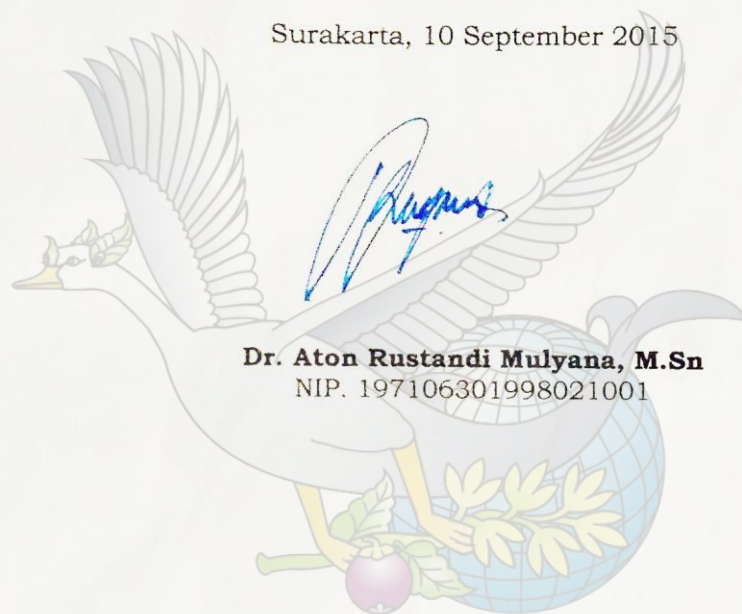
Dwi Putri Nugrahaning Widhi
13211119

Kepada
PROGRAM PASCASARJANA
PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN SENI
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI)
SURAKARTA
2015

PERSETUJUAN

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing

Surakarta, 10 September 2015



Dr. Aton Rustandi Mulyana, M.Sn
NIP. 197106301998021001

TESIS

REALITAS LUDIC DALAM FILM DOKUMENTER
(Studi Kasus Film Di Balik Frekuensi Karya Ucu Agustin)

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Dwi Putri Nugrahaning Widhi
NIM. 13211119

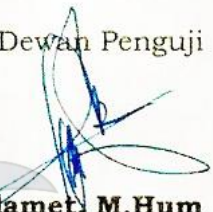
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, 10 September 2015

Susunan Dewan Penguji


Pembimbing


Dr. Aton Rustandi Mulyana, M.Sn
NIP. 197106301998021001

Ketua Dewan Penguji


Dr. Slamet, M.Hum
NIP. 196705271993031002

Penguji Utama


Prof. Dr. Dharsono, M.Sn
NIP. 195107141985031002

Tesis ini telah diterima
sebagai salah satu persyaratan
memperoleh gelar Magister Seni (M.Sn)
pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta, 10 September 2015

Direktur Pascasarjana


Dr. Aton Rustandi Mulyana, M.Sn
NIP. 197106301998021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul *REALITAS LUDIC* DALAM FILM DOKUMENTER (Studi kasus film *Di Balik Frekuensi*), ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk gelar akademik dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atau ketidaksesuaian isi pernyataan ini.

Surakarta, 10 September 2015

Yang membuat pernyataan

Dwi Putri Nugrahaning Widhi
NIM: 13211119

ABSTRAK

Putri Nugrahaning Widhi, Dwi, 2015. REALITAS *LUDIC* DALAM FILM DOKUMENTER (Studi Kasus Film Di Balik Frekuensi). Tesis. Film Dokumenter merupakan film yang menghadirkan peristiwa atau kejadian berdasarkan fakta. Fakta tersebut dihadirkan melalui, tokoh, nara sumber, peristiwa, lokasi yang nyata. Selain itu data-data juga digunakan untuk mendukung realitasnya yaitu melalui foto, catatan, artikel, video, dan sebagainya. Di balik penghadirannya menghadirkan realitas sungguhan, film dokumenter juga menampilkan realitas lain yaitu realitas yang diciptakan oleh pembuat film, seperti pada film dokumenter Di Balik Frekuensi. Film Di Balik Frekuensi terdapat rangkaian realitas yang diciptakan oleh pembuat film melalui dua unsur audio dan visual, di antaranya narasi, ilustrasi musik, *sound effect*, teks, gambar, *slow motion*, *fast motion* dan sebagainya. Melalui rangkaian realitas tersebut, tanpa disadari bahwa dalam film dokumenter Di Balik Frekuensi terdapat unsur *ludic* dalam penghadirannya. Penelitian ini mengkaji mengenai bagaimana realitas *ludic* dihadirkan dan alasan penghadiran realitas *ludic* dalam film Di Balik Frekuensi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan tafsir untuk mendukung teori *ludic* dan teori realitas. *Ludic* dalam film Di Balik Frekuensi dipaparkan dalam lima asas yaitu kebebasan, sementara, tertutup, ketertiban dan ketegangan. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa, dalam film dokumenter Di Balik Frekuensi terdapat rangkaian permainan realitas yang diciptakan oleh pembuatnya, melalui unsur audio visual. Rangkaian realitas tersebut juga tidak lepas dari ideologi oleh pembuatnya, yaitu berkaitan dengan rangkaian makna pesan yang disampaikan secara persuasif dan tendensius.

Kata kunci: film dokumenter, realitas, *ludic*

ABSTRACT

Putri Nugrahaning Widhi, Dwi, 2015. THE REALITY OF LUDIC IN DOCUMENTARY FILM (Film Case Study of *Di Balik Frekuensi*). Thesis. Documentary is a film that presents an event or evident based on facts. The facts are presented through real character, interviewees, events, and locations. In addition there are some data which is used to support the reality, such as photographs, notes, articles, videos, and so on. Behind its reality, the documentary also shows another reality which is created by the film makers, as well as the documentary film of *Di Balik Frekuensi*. The film of *Di Balik Frekuensi* has a series of reality created by the film maker through two audio and visual elements, such as narrative, illustrative music, sound effects, text, graphics, slow motion, fast motion and so on. Through the course of this reality, the documentary film of *Di Balik Frekuensi* has contained the “ludic” element in its performance. This research studied on how the reality of “ludic” is presented and the reasons to perform the reality of “ludic” in the film of *Di Balik Frekuensi*.

This research applied interpretation approach to support the theory of “ludic” and reality. Ludic in the film *Di Balik Frekuensi* laid on five principles; they are freedom, tentative, close, order and tension. The result of this study showed that, in the documentary movie of *Di Balik Frekuensi* appears a series of reality games created by the author, through the audio-visual elements. The series of reality is not stray out of the author’s ideology. It is associated with a series of messages which conveyed persuasive and tendentious meaning.

Keywords: documentary film, reality, ludic

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas berkah dan karunia-Nya, telah memberikan semua kemudahan dalam menyelesaikan tesis berjudul *REALITAS LUDIC DALAM FILM DOKUMENTER (Studi kasus film Di Balik Frekuensi)*. Kendala dan keterbatasan bukan menjadi halangan untuk meraih yang terbaik, dikarenakan banyak dukungan, bantuan dan arahan dari berbagai pihak baik moral maupun spiritual.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini, antara lain:

1. Dr. Aton Rustandi Mulyana, M.Sn., selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dan sebagai dosen pembimbing yang telah sabar meluangkan waktu membimbing, memberikan pengarahan, wawasan baru, inspirasi dan semangat dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Dr. Slamet, M.Hum., selaku Ketua Program Studi S2 Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dan selaku Ketua Dewan Penguji.

3. Prof. Dr. Dharsono, M.Sn selaku Penguji Utama yang telah meluangkan waktu dan memberikan kritik dan saran dalam proses penyusunan tesis.
4. Prof. Dr. Sri Rochana W., S.Kar., M.Hum., selaku Rektor ISI Surakarta dan selaku Pembimbing Akademik.
5. Bapak dan Ibu dosen serta staf administrasi Program Studi S2 Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang telah bersedia memberikan bekal ilmu.
6. Ucu Agustin, selaku sutradara film *Di Balik Frekuensi*.
7. Bapak Muhamad Heychael, selaku Direktur Remotivi yang memberikan izin kepada saya untuk mengambil data dari sumber berita, informasi dan wawancara dengan Ucu Agustin untuk keperluan tesis ini.
8. Steve Pilar, selaku *filmmaker* dokumenter, yang telah meluangkan waktu untuk diwawancarai dan memberikan wawasan, dan pengalaman tentang produksi film dokumenter.
9. Teman-teman Dony P Herwanto, Arie Surastio, Citra Dewi Utami, dan Surya Wiyogo yang meluangkan waktunya untuk memberikan informasi, wawasan tentang film dokumenter.
10. Rekan-rekan mahasiswa Pengkajian Seni angkatan 2013 Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

11. Kedua Orang tuaku Bapak dan Ibu, serta Mas Wahyu Wiji yang selalu mendorong dan memberikan semangat untuk terus belajar.
12. Suamiku Choiru Pradhono dan Anakku Leressae Anaka.
13. Sahabat-sahabatku, Popi Primadewi, Citra Dewi, Elara Karla, Arie Surastio, Asty Lusila, Nesa dan Zen Al Anshory.

Serta pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas segala bantuannya dalam penelitian ini, penulis ucapkan terima kasih. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap almamater dan bermanfaat bagi banyak pihak.

Surakarta , 10 September 2015

Dwi Putri Nugrahaning Widhi

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Abstrak	v
<i>Abstract</i>	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar	xv
Daftar Tabel	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Permasalahan	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Tinjauan Pustaka	9
F. Kerangka Konseptual.....	15
G. Metode Penelitian	22
1. Sumber Data	23
2. Tahapan Pengumpulan Data.....	25

	3. Analisis Data	28
	4. Penyajian Data	31
	H. Sistematika Penulisan	31
BAB II	FILM DOKUMENTER DAN REALITAS	33
	A. Perkembangan Film Dokumenter.....	33
	B. Menuju Realitas.....	40
	a. <i>Cinéma vérité</i>	42
	b. <i>Direct Cinema</i>	44
	c. <i>Free Cinema</i>	47
	C. Mempertanyakan Realitas.....	49
	a. Penonton Film	51
	b. Pembuat Film.....	59
BAB III	FILM “DI BALIK FREKUENSI”	63
	A. Di Balik Film <i>Di Balik Frekuensi</i>	67
	B. Gejala <i>Ludic</i> Dalam Film <i>Di Balik Frekuensi</i>	74
	1. Audio.....	76
	a. Narasi.....	76
	b. Ilustrasi musik	82
	c. <i>Sound Effect</i>	83
	2. Visual.....	84
	a. Teks.....	84

b. Iklan.....	86
c. <i>Slow motion dan Fast motion</i>	89
d. <i>Motion Graphic</i>	91
e. <i>Stock shot dan Footage</i>	95
f. <i>Handeld</i>	108
g. Kemiringan kamera antara sudut 180°-360° .	110
h. <i>Fish eye</i>	111
i. <i>Multiple frame</i>	113
j. Epilog	115
BAB IV LUDICITAS DALAM FILM DOKUMENTER	
<i>DI BALIK FREKUENSI</i>	117
A. Alasan-alasan <i>ludicitas</i> di Film	
<i>Di Balik Frekuensi</i>	119
(1). Audio	120
a. Narasi.....	120
b. Ilustrasi musik	122
c. <i>Sound Effect</i>	124
(2) Visual	125
a. Teks.....	125
b. Iklan.....	129
c. <i>Slow motion dan Fast motion</i>	133

d. <i>Motion Graphic</i>	135
e. <i>Stock shot</i> dan <i>Footage</i>	139
f. <i>Handheld</i>	146
g. Kemiringan kamera antara sudut 180°-360°	148
h. <i>Fish eye</i>	149
i. <i>Multiple frame</i>	151
j. Epilog	155
B. Prinsip <i>Ludicitas</i> dalam Film <i>Di Balik Frekuensi</i>	157
1. Kebebasan.....	157
2. Sementara	161
3. Tertutup.....	164
4. Ketertiban.....	168
5. Ketegangan.....	170
C. Makna Realitas Ludic dalam film	
“ <i>Di Balik Frekuensi</i> ”	173
Bab V PENUTUP	177
A. Kesimpulan	177
B. Saran	181
DAFTAR PUSTAKA	183
A. Buku	183
B. Penelitian.....	185

C. Diskografi	185
D. Narasumber	186
E. Webtografi	186
GLOSARIUM	188
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Scene pada rangkaian teks di awal film.....	85
Gambar 2. Scene rangkaian teks di akhir film	85
Gambar 3. Rangkaian <i>motion graphic</i> jaringan frekuensi	93
Gambar 4. Rangkaian <i>motion graphic</i> media-media	94
Gambar 5. Rangkaian <i>motion graphic</i> jaringan dan tower	95
Gambar 6. <i>Footage</i> Restorasi Indonesia	97
Gambar 7. <i>Stock shot</i> demo di kantor MetroTV	98
Gambar 8. <i>Stock shot</i> wawancara Luviana dan TVOne	99
Gambar 9. <i>Stock shot</i> Hari Suwandi melewati Baliho Aburizal Bakrie	100
Gambar 10. <i>Stock shot</i> Hari Suwandi dan Reporter TVOne	100
Gambar 11. <i>Stock shot</i> jurnalis MetroTV dan GlobalTV	102
Gambar 12. <i>Footage</i> Surya Paloh di MetroTV dan GlobalTV	103
Gambar 13. <i>Stock shot</i> gurita	104
Gambar 14. <i>Stock shot</i> demo di kantor NASDEM	105
Gambar 15. <i>Stock shot</i> Luviana di bundaran HI	107
Gambar 16. <i>Stock shot</i> Ucup	108
Gambar 17. Kemiringan kamera	111
Gambar 18. Penggunaan <i>fish eye</i> di jalanan	112
Gambar 19. Penggunaan <i>fish eye</i> lokasi lumpur lapindo	113

Gambar 20. Penggunaan *split screen* RCTI dan GlobalTV 114

Gambar 21. Penggunaan *split screen* kongres partai Golkar 115



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penggunaan <i>slow motion</i> Film <i>Di Balik Frekuensi</i>	90
---	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film sering dianggap menyuguhkan representasi dunia nyata. Hal ini dikarenakan film memiliki kekuatan dalam merekonstruksi segala kejadian yang terjadi di masyarakat. Bazin berpendapat bahwa kekuatan terbesar sinema terletak pada kemampuannya menghadirkan realitas sebagaimana aslinya (Kristanto, 2005: 35). Realitas yang dimaksud yaitu memberikan suatu informasi berdasarkan fenomena nyata atau berdasarkan fakta yang sebenarnya. Realitas film dihadirkan melalui representasi yang bertujuan memproduksi persepsi tentang kondisi alam sesuai dengan kenyataan (Bazin dalam Rusthon, 2011: 47). Persepsi tersebut dibentuk oleh *filmmaker* melalui gagasannya dengan cara melihat masyarakat beserta kehidupannya, baik secara pribadi atau sosial yang digambarkan melalui film. Film sebagai salah satu media bertutur manusia memiliki kekuatan dalam menyampaikan sebuah pesan. Kekuatan film tidak hanya dibangun melalui kepandaian bercerita, tetapi juga gambar yang dihasilkan oleh teknologi. Melalui gambar

yang bercerita tersebut, film mampu memberikan efek tersendiri bagi penontonnya.

Salah satu jenis film yang dianggap menghadirkan realitas adalah film dokumenter. Film dokumenter menurut David Bordwell dan Kristhin Thompson adalah film yang merekam peristiwa nyata dengan memberikan informasi faktual tentang dunia, informasi tersebut dapat dipercaya melalui orang, tempat, dan peristiwa (2008: 338). Fakta dan data film dokumenter diperoleh melalui cerita, catatan, gambar, artikel, foto, video, film, dan sebagainya. Melalui fakta dan data, film dokumenter dikemas dengan sajian visual yang berbeda dan khas agar tetap menarik, tidak monoton serta membosankan. Pengemasan visual dalam film dokumenter tidak lepas dari campur tangan pembuatnya berupa kreativitas sajiannya dan kepekaannya selama riset.

Film dokumenter memiliki kekuatan lebih dalam menghadirkan realitas. Selain melalui peristiwa, kejadian, fakta, dan data, film dokumenter juga menghadirkan tokoh (nara sumber) nyata yang memiliki relasi dengan peristiwa, kejadian atau cerita yang ingin dihadirkan. Hasil dari kehadiran tersebut adalah kepercayaan penonton atau penikmat dokumenter tentang kebenaran atas realitas yang disajikan. Rasa percaya itulah yang membawa pengertian bahwa

film dokumenter adalah film “*real life*” tanpa manipulasi.

Film sebagai salah satu media massa bekerja dengan mengkontruksi realitas. Menurut Tuchman, pembuatan berita di media pada dasarnya tak lebih dari penyusunan-penyusunan realitas-realitas hingga membentuk suatu cerita (dalam Subur, 2006: 88). Media khususnya film, baik fiksi dan dokumenter juga menghadirkan realitas. Film fiksi menghadirkan realitas dengan imajinasi, diperbolehkan membangun khayalan yang dapat digunakan untuk menyusun cerita. Sedangkan film dokumenter menyuguhkan realitas dengan fakta dan data yang diperoleh dari lapangan. Realitas-realitas yang dihadirkan tersebut tak lepas dari kehidupan masyarakat.

Di sisi lain, film sebagai salah satu media rentan sekali dalam hal manipulasi. Film hadir sebagai tayangan yang utuh, melalui gabungan dari berbagai gambar, suara, editing, dan unsur-unsur lain pendukung film. Proses produksi film dokumenter juga memerlukan waktu yang panjang. Diperlukan adanya riset yang mendalam serta dibutuhkan kejelian dan kepekaan pembuat film dalam menangkap realitas. Pada proses editing diperlukan banyak sekali proses seleksi data, baik dari suara dan gambar. Semua itu dilakukan untuk

membuat satu kesatuan yang utuh dari sebuah sajian film dokumenter yang menarik.

Kepandaian bercerita melalui medium film bergantung dengan bagaimana sutradara (pencipta) meletakkan perspektifnya. Masing-masing sutradara memiliki sudut pandang, asumsi, dan impresi yang berbeda dalam menyampaikan realitas. Realitas yang dihadirkan itulah kemudian menjadi sebuah hasil akhir dari proses rekontruksi dan seleksi dalam film. Rekontruksi biasanya dilakukan untuk mempresentasikan ke penonton dengan cara membangun cerita atau menggambarkan ulang peristiwa melalui animasi atau reka ulang adegan. Proses seleksi bertujuan mengambil realitas yang kepentingannya untuk membangun cerita, memilih sesuatu yang relevan, dan menyingkirkan yang tidak relevan sesuai kebutuhan cerita.

Realitas-realitas yang dihadirkan dalam film dokumenter sangat beragam. Hal tersebut diikuti dengan berkembangnya tema-tema film yang diangkat antara lain, sosial, budaya, sejarah, pendidikan, alam, politik, tokoh, dan sebagainya. Pada dasarnya film dokumenter tidak hanya sekedar menyampaikan kebenaran semata, tetapi ada tujuan-tujuan khusus yang ingin disampaikan. Tujuan-tujuan khusus

tersebut terkadang membawa sebuah pemahaman bahwa film dokumenter disebut dengan film penyuluhan, film sejarah, film propaganda, dan sebagainya. Film dokumenter secara tidak langsung menggiring penonton untuk sependapat dengan apa yang disuguhkan oleh tayangannya.

Realitas yang dihadirkan film dokumenter sangat menarik untuk diungkap. Pada satu sisi, film dokumenter dipandang atau diyakini sebagai realitas sungguhan. Namun di sisi lain, film dokumenter tidak dapat melepaskan diri dari penampilan realitas lain yaitu realitas yang sengaja dibuat atau dapat disebut sebagai realitas buatan. Seperti ditegaskan Bambang sugiharto, film sebagai seni memainkan imaji dan memanfaatkan teknologi layar; ia mampu secara efektif membentuk, mengarahkan, serentak menggugat ataupun merusakkan, gambaran dan pengertian tentang realitas (2014: 329). Selain itu Bazin juga berpendapat realitas dalam seni hanya dapat dicapai dalam satu cara yaitu kecerdasan, diartikan bahwa realitas hanya dilakukan melalui kontruksi, bukan duplikasi atau replika yang lurus (dalam Rusthon, 2011: 44). Pernyataan tersebut membawa pandangan bahwa pengkontruksian realitas film tak bisa lepas dari kecerdasan dalam memainkan imaji, sehingga terdapat suatu

permainan atau unsur *ludic* dalam menghadirkan realitasnya. Unsur *ludic* tersebut digunakan untuk mengungkapkan bagaimana permainan realitas dihadirkan di dalam film dokumenter melalui pembuatannya serta penghadirannya di hadapan publik.

Salah satu film dokumenter yang menarik untuk diungkap mengenai realitas *ludic* yaitu film *Di Balik Frekuensi* karya Ucu Agustin. Film dokumenter ini bercerita tentang media televisi dan konglomerasi. Film ini menyajikan bagaimana para jurnalis menyajikan kasus-kasus pemberitaan yang dikuasai oleh para pemilik media demi kepentingan politik dan ekonomi. Stasiun televisi yang dibahas adalah stasiun televisi khusus berita yaitu tvOne dan MetroTV.

Hal yang menarik adalah film ini bercerita tentang kritik realitas kebenaran sebuah media, khususnya televisi. Kebenaran yang harusnya dilakukan oleh jurnalis yaitu obyektif dalam menyampaikan fakta dan tidak memihak, kemudian dibelokkan karena kepentingan politis pemiliknya. Permainan kepentingan inilah yang membuat sebuah tayangan televisi khususnya berita sering kali menyuguhkan informasi yang menurut mereka benar. Perbedaan sudut pandang yang dihadirkan dalam film ini memperlihatkan arah dan tujuan sebuah kebenaran digiring sesuai dengan pemilik medianya.

Film *Di Balik Frekuensi* memiliki beberapa terobosan yang dilakukan pembuatnya yaitu mengenai durasi penayangan. Pemilihan durasi sangat diperhitungkan dalam pembuatan film dokumenter karena semakin panjang durasi tayangnya, film akan terasa membosankan. Film ini berdurasi yang tak biasanya yaitu 144 menit. Durasi yang cukup panjang ini dibutuhkan kepekaan dan kecerdasan pembuat film dalam menghadirkan sajian visual yang menarik agar tidak monoton dan membosankan. Selain durasi penayangannya, Ucu juga melakukan beberapa hal yang berbeda dari pembuat film dokumenter lainnya. Perbedaan tersebut antara lain, penggunaan narasi yang bersifat puitik dan retorik, ilustrasi musik, iklan, *sound effect*, penggunaan lensa *fish eye*, *motion graphic*, *slow motion*, *fast motion*, *stock shot*, *footage* dan epilog yang berkaitan dengan unsur audio dan visual. Selain itu terdapat teks-teks bermakna ganda yang tak luput dari perhatian Ucu, seperti "*Tell Lie Vision*". Kalimat tersebut seolah menjadi pesan khusus yang disampaikan pembuat film untuk pemilik media dan masyarakat agar lebih berhati-hati dalam mencerna semua berita yang disuguhkan televisi. Melalui beberapa terobosan tersebut, film ini dirasa menarik untuk dijadikan contoh mengenai dimensi *ludic* yang dihadirkan melalui sajian realitas dalam sebuah

film dokumenter.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, perlu adanya beberapa rumusan masalah untuk mengungkap kebermainan realitas atau unsur *ludicitas* dalam film dokumenter, yaitu mengenai realitas sesungguhnya atau realitas buatan. Masalah mengenai realitas *ludic* dalam film dokumenter ini dapat dirangkum ke dalam beberapa pertanyaan antara lain,

1. Bagaimana realitas *ludic* diproduksi dalam film dokumenter *Di Balik Frekuensi* ?
2. Apa makna realitas *ludic* yang dihadirkan dalam film dokumenter *Di Balik Frekuensi*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alasan-alasan realitas *ludic* yang diproduksi oleh pembuat film dokumenter. Alasan pembuat film menempatkan subyektifitas atau obyektifitas dalam mengungkap realitas dan membuat realitas dalam film dokumenter. Selain itu juga untuk mengungkap kebermainan atau asas *ludic* yang terdapat dalam

film dokumenter *Di Balik Frekuensi*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu menambah sudut pandang lain dalam mengkaji film khususnya melalui hakikat permainan. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan dan interpretasi yang berbeda dalam memahami dan memaknai film dokumenter. Pemahaman dan pemaknaan *ludic* dapat menjadi sebuah pengalaman lain penonton dokumenter, bahwa realitas yang dihadirkan tersebut tak lepas dari sebuah permainan realitas lain yaitu realitas subyektif pembuatnya. Manfaat lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi mahasiswa televisi dan film, pemerhati dan kritikus film.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai film dokumenter sudah cukup banyak dilakukan oleh para peneliti terdahulu. Beberapa di antaranya memfokuskan mengenai teori dokumenter dan persoalan representasi realitas pada film dokumenter.

Tesis Allan Rennie berjudul “*Representing Performance*:

Documentary Film, Performance Theory and the Real (2012) dan disertasi Sandra Gaudenzi berjudul “*The Living Documentary: from Representing Reality to co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*” (2013). Kedua sama-sama mempersoalkan tentang hakikat dokumenter.

Allan membahas tentang persimpangan teori kerja dokumenter, yaitu penghadiran realitasnya, seperti orang-orang yang diwakilkan dalam film dokumenter. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Allan yaitu mempertanyakan mengenai realitas yang dihadirkan di dalam film dokumenter. Penelitian ini lebih mempermasalahkan gejala-gejala *ludicitas* yang terdapat dalam unsur audio dan visual, seperti menyisipkan unsur puitik, kalimat-kalimat persuasif, narasi retorik, dan sebagainya. Perbedaan dengan penelitian ini adalah Allan menggunakan teori psikologis dan sosiologis perilaku manusia, seperti gerakan, sikap, dan karakteristiknya, sementara itu penelitian ini menggunakan teori *ludic*-nya Huizinga untuk melihat dimensi kebermainan, alasan, dan makna film dokumenter melalui unsur audio dan visual.

Sandra menawarkan definisi dokumenter interaktif dan taksonomi *genre* berdasarkan mode interaksi. Mode interaksi yang

ditawarkan yaitu melakukan suatu tindakan seperti mengklik *link*, mencampurkan konten, dan mengirim video. Interaksi tersebut menciptakan serangkaian hubungan yang membentuk ekosistem. Ekosistem tersebut saling bergantung dan terkait secara dinamis berupa rekontruksi yang mengubah penggunaanya (penontonnya) untuk ikut berpartisipasi membentuk dan dibentuk oleh dokumenter interaktif dalam membangun pengalaman nyata dari pada mewakili kenyataan.

Perbedaannya dengan penelitian Sandra yaitu Sandra lebih melihat interaksi langsung yang dilakukan penonton sebagai kehadiran realita, penelitian ini lebih memfokuskan tentang penggiringan realitas yang dihadirkan pembuat film. Penggiringan realitas pembuat film *Di Balik Frekuensi* ditujukan untuk penontonnya agar ikut berpartisipasi melalui pesan-pesan yang sifatnya persuasif dan tendensius.

Tesis Arie Nugraha dan Skripsi Andi Muthmainnah membahas mengenai representasi dan kontruksi realitas dalam film dokumenter. Tesis yang berjudul “Representasi Realita *Bullying* dalam Serial Film Kartun Doraemon” karya Arie Nugraha (2012) lebih melihat pada kontruksi realitas melalui tindakan-tindakan yang sifatnya *bullying*.

Analisis yang digunakan Arie adalah semiotika Pierce melalui tanda verbal dan non verbal yang menunjukkan pesan *bullying*. Penelitian Arie dengan penelitian ini memiliki kesamaan dalam mengungkap realitas, perbedaannya yaitu dalam melihat proses kontruksi realitas yang akan diungkap. Arie mengkhususkan ke tanda-tanda *bullying*, penelitian ini lebih melihat gejala-gejala kehadiran *ludic* dalam unsur audio visual. Selain itu penelitian ini akan menggunakan teori *ludic*-nya Huizinga untuk melihat kontruksi realitas dalam film dokumenter.

Andi Muthmainnah skripsi berjudul “Kontruksi Realitas Kaum Perempuan dalam Film 7 Hati 7 Cinta 7 Wanita” (2012) melakukan pencarian makna dengan mengungkapkan kontruksi realitas melalui *shot*, *scene* serta mitos-mitos tentang perempuan yang mengarah pada aliran feminisme. Andi menggunakan semiotika Roland Barthes dengan tiga tahap analisis yaitu makna denotatif, identifikasi hubungan makna, dan analisis mitos untuk mengungkap kontruksi realitas.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian Andi, yaitu andi melihat kontruksi realitas dalam film fiksi, penelitian ini menggunakan obyek kajian film dokumenter. Perbedaan lainnya yaitu penggunaan teori

ludic Huizinga, digunakan untuk melihat kontruksi realitas dalam film dokumenter melalui gejala-gejala *ludic* yang terdapat dalam film. Selain itu, untuk melihat makna dalam film *Di Balik Frekuensi* digunakan pendekatan tafsir yaitu Hermeneutik-nya Palmer.

Peneliti lainnya yang membahas mengenai film dokumenter yaitu, Angela J Aguayo dengan disertasinya berjudul "*Documentary Film/Video and Social Change: A Rhetorical Investigation of Dissent* (2005), jurnal oleh Julie Jones dengan judul "*Interpreting Reality: 'Los olvidados' and the Documentary Mode* (2005) dan disertasi dengan judul "*Documentary for Change*" (2008) oleh Paul Falzone. Ketiga-nya membahas mengenai fungsi film dokumenter. Angela mengkritisi tentang syarat sebagai aktivis dengan membuat film dokumenter. Angelia melihat bahwa dengan membuat film dokumenter, para aktivis mampu menciptakan ruang untuk ikut serta dalam perubahan kebudayaan. Sejalan dengan pemikiran Angelia, Paul melihat bahwa film dokumenter mampu membawa perubahan sosial dan politik. Perubahan-perubahan yang dimaksud Paul dikarenakan adanya media baru seperti *DVD*, *Blog*, forum *online*, media etnografi melalui pendokumentasian yang unik. Sementara itu Jones memfokuskan penelitiannya pada tujuan-tujuan film dokumenter "*Los olvidados*"

melalui elemen-elemen pesan dari film dokumenter yang didasarkan pada ekonomi, sosial dan sejarah.

Perbedaan penelitian ini dengan ketiga peneliti Angela J Aguayo, Julie Jones, dan Paul Falzone yaitu ketiganya lebih mengkritik soal fungsi pesan yang disampaikan. Pesan yang dimaksud dalam ketiga penelitian tersebut mengenai topik atau tema yang dihadirkan yang mampu memberikan efek pada penontonnya. Penelitian ini lebih mengarah pada kehadiran pesan-pesan yang dihadirkan pembuat film, yaitu langkah-langkah yang dilakukan pembuat film dalam memproduksi pesan-pesan yang ingin disampaikan melalui audio visual. Melalui unsur audio visual tersebut pembuat film menghadirkan rangkaian-rangkaian *ludicitas* yang di dalamnya terdapat pesan-pesan yang ingin disampaikan.

Secara umum penelitian ini berbeda, baik obyek penelitian dan teori yang digunakan. Penelitian ini dilakukan karena adanya kontras realitas yang dihadirkan film dokumenter. Kontras realitas tersebut diperlihatkan dengan melihat hubungan film dokumenter dengan asas *ludicitas* yang dihadirkan dalam film dokumenter *Di Balik Frekuensi* menggunakan teori bermain-nya Huizinga.

F. Kerangka Konseptual

Penelitian ini merupakan sebuah upaya untuk mengungkap makna realitas yang dihadirkan di dalam film dokumenter. Melalui sajian yang kreatif dan menarik, film dokumenter mampu mempengaruhi kepercayaan penonton tentang kebenaran sebuah realitas. Penelitian ini menggunakan pendekatan tafsir untuk mendukung teori realitas dan teori *ludic*, yaitu mengungkap makna kehadiran asas *ludic* dalam film dokumenter melalui susunan realitasnya. Kontruksi realitas *ludic* film *Di Balik Frekuensi* diwujudkan dalam unsur audio dan visual.

Film adalah media gambar bergerak yang mampu menghadirkan gambar yang sama sesuai dengan aslinya. Gaut menyebut bahwa realitas menyangkut apa yang diwakili, melalui orang, atau peristiwa yang sebenarnya semua itu ada dan terjadi di dunia nyata (2010: 76). Diartikan bahwa realitas merupakan sesuatu yang dihadirkan secara nyata, baik orang, benda dan kejadian atau peristiwa yang benar-benar ada dan terjadi di dalam kehidupan.

Munsterberg menyebutkan bahwa film sebagai '*photoplay*' yaitu sebuah drama atau kisah manusia melalui permainan foto yang

dibebaskan dari bentuk fisik ruang, waktu, dan kausalitas, serta disesuaikan dengan kebebasan melalui pengalaman mental manusia yaitu bentuk dunia batin berupa perhatian, memori, imajinasi, dan emosi melalui kesatuan plot dan gambar yang dihadirkan (1999: 406-407). Pernyataan tersebut mengarahkan bahwa pada dasarnya film adalah sebuah permainan foto yang disusun menjadi gambar bergerak, memiliki plot atau alur cerita dan melibatkan pengalaman manusia dalam berimajinasi.

Selain itu, film juga merupakan hasil dari sebuah kontruksi ideologis dari para pembuatnya. Ideologi tersebut tak hanya saat proses produksi berlangsung tetapi juga saat menggiring pesan-pesan yang ingin disampaikan ke khalayak. Sugiarto menyatakan film dalam kontruksi ideologis adalah *metalanguage*, bahasa tersembunyi dengan kepentingan yang sebaliknya, melalui penggunaan karakter, *montase*, rekayasa adegan, memecahkan persoalan, memberikan efek, yang semuanya itu dilakukan secara tendensius (2014: 343).

Batas subyektivitas dan obyektivitas pembuat film dokumenter sangat tipis sekali. Penentuan obyek, tema dan pengambilan persepsi tidak hanya ditentukan oleh sutradaranya saja, melainkan ada pertimbangan lain pada saat produksi berlangsung yaitu masukan

dari tim kerja serta kepentingan lain dalam penyusunan kisah ataupun teknik produksinya. Collin menyatakan bahwa aspirasi kepengarangan bukan sesuatu yang personal, melainkan membawa ideologi dan kepentingan kelompok yang lebih luas di baliknya (dalam Sugiarto, 2014: 344). Film dokumenter memiliki arah tujuan tertentu, memiliki pesan khusus yang disampaikan. Ideologi dalam film dokumenter tidak berhenti pada pembuatnya, tetapi juga dipengaruhi pihak yang membiayai ataupun pihak lain yang memiliki kepentingan politis.

Ranciere memiliki pandangan bahwa sinema adalah permainan imaji, yaitu negosiasi sebuah oposisi antara bentuk dan materi, subyek dan obyek, kesadaran dan ketidaksadaran, antara pasivitas mata kamera dan kemampuannya menangkap aneka gerakan tanpa batas, yang membentuk drama dengan intensitas tanpa tanding (dalam Sugiarto, 2014: 354). Menurut Ranciere daya tarik film adalah negosiasi antara kutub-kutub yang bertentangan. Negosiasi tersebut memiliki sifat bermain yang disebut dengan istilah *auto-ludic-process*. Beberapa pernyataan di atas mengerucut pemahaman bahwa film merupakan sebuah permainan imaji yang dilakukan oleh para pembuatnya. Permainan imaji tersebut terdiri dari beberapa unsur

ludicitas yang dihadirkan melalui unsur audio dan visual. Hal itu terjadi karena film memiliki ideologi-ideologi yang dibangun para pembuatnya untuk mencapai sebuah target atau tujuan yang diinginkan.

Menurut Mangunwijaya bermain (*ludic*) tidak hanya menyangkut dunia anak-anak saja, melainkan dunia kaum dewasa sampai usia kakek nenek (dalam Huizinga, 1990: xi). Kebermainan manusia sangat erat hubungannya dengan spontanitas, autensitas, aktualisasi dirinya secara asli menjadi manusia yang seutuh mungkin (Mangunwijaya dalam Huizinga, 1990: xxi). Selain itu Mangun Wijaya juga menegaskan kebermainan adalah ekspresi (dalam Huizinga, 1990: xxiii). Berkaitan dengan hal tersebut Huizinga mengatakan bahwa permainan merupakan suatu fungsi yang penuh makna, ada sesuatu yang turut bermain, sesuatu hasrat yang langsung untuk mempertahankan kelangsungan hidup dan memasukkan suatu makna ke dalamnya (1990: 2). Permainan memiliki suatu hasrat bawaan untuk meniru, seperti yang dipaparkan MacCabe bahwa film adalah praktek pemaknaan, produksi makna, yang khususnya mengangkat dan membentuk posisi subyek melalui *narrative image*, gambar-gambar yang bercerita (dalam sugiarto, 2014:3 44).

Huizinga membagi ciri *ludic* dalam lima ciri khas antara lain kebebasan, sementara, tertutup, ketertiban dan ketegangan (1990: 11-15). Pertama, kebebasan diartikan sebagai kegiatan yang tidak biasa atau keluar dari biasanya. Kebebasan tersebut terdapat dalam film dokumenter *Di Balik Frekuensi*, yaitu saat *filmmaker* memilih tema, subyek, narasi serta memasukkan semua ideologinya ke dalam film. Kebebasan dalam menyematkan kalimat-kalimat yang membujuk dan memiliki tendensi terhadap pesan yang ingin disampaikan dalam film. Keleluasaan pengambilan gambar juga terlihat dalam unsur visual, yaitu *handheld* kamera, permainan lensa *fish eye*, dan sudut kemiringan gambar.

Ciri kedua, kesementaraan merupakan perbuatan yang dilakukan dalam kegiatan yang bersifat sementara. Membuat film juga merupakan kegiatan sementara. Ketika pemeranan subyek sudah selesai dalam film, dirinya akan menjadi Luviana yang seperti apa adanya, Hari Suwandi yang kembali menjadi Hari Suwandi dan bukan siapa-siapa lagi di luar film. Pemeranan tersebut hanya terjadi dalam film dan selesai juga ketika film selesai diproduksi dan tayang. Kesementaraan juga diperlihatkan dengan sisipan iklan, epilog, dan narasi Luviana soal kesenangan dan kesedihannya bekerja di MetroTV.

Ciri yang ketiga adalah tertutup, terbatas. Permainan memiliki batas waktu yaitu mulai dan berakhir, serta tempat tertentu yaitu batas ruang main yang sudah ditentukan sebelumnya. Pengambilan gambar dalam produksi ini dibutuhkan waktu yang disesuaikan dengan kebutuhan fakta dan data yang akan digunakan. Waktu pengambilan gambar juga disesuaikan dengan aktivitas-aktivitas yang dilakukan subyek, seperti saat demo di jalanan, aktivitas di rumah Luviana, aktivitas Hari Suwandi di jalanan, dan disesuaikan dengan kebutuhan gambar yaitu saat menunggu peristiwa-peristiwa tak terduga. Selain itu juga terdapat bingkai ruang yang sudah ditetapkan untuk mempengaruhi gerak pembuat film, seperti proses pengambilan gambar di jalanan, rumah, kantor AJI, kantor NasDem, bundaran Hotel Indonesia, Desa Porong dan sebagainya. Selain itu batasan informasi cerita juga diperlihatkan pada masing-masing subyeknya yaitu Luviana, Hari Suwandi dan soal konglomerasi bertujuan agar cerita dalam film tetap fokus dan tidak melebar.

Ciri keempat permainan yaitu adanya ketertiban. Ketertiban ini terdapat dorongan untuk menciptakan bentuk yang tertib dalam bidang estetik. Permainan dalam kaitannya ini memiliki kecenderungan untuk indah. Penggunaan lensa *fish eye*

memperlihatkan keindahan panorama jalanan malam, langit dan lumpur lapindo. Tiga iklan yang dihadirkan disesuaikan dengan pembagian bahasan dalam film, bertujuan untuk memperlihatkan keseimbangan. Keharmonisan dan ketertiban juga diperlihatkan pada ilustrasi musik, yaitu keharmonisan dalam memasukkan gambar yang sesuai dengan tempo musiknya.

Ciri khas yang kelima merupakan ciri yang paling penting dan khusus dalam permainan yaitu ketegangan. Ketegangan ini merupakan sebuah ketidakpastian atau peluang. Ketegangan dalam film biasa disebut *suspense*. Ketegangan diperlihatkan dengan penggunaan *slow motion* dan *fast motion* yang mampu mempengaruhi emosi penonton. Penggunaan ilustrasi musik yang mendayu, memperlihatkan suasana kesedihan dan kekecewaan.

Pendekatan tafsir biasa disebut dengan istilah hermeneutika. Hermeneutika menurut Palmer diartikan sebagai proses menggiring sesuatu atau situasi dari yang tidak dapat ditangkap menjadi dapat dipahami atau dimengerti. Proses membawa pesan agar dapat dipahami ini, diasosiasikan Palmer ke dalam tiga bentuk, yaitu: (1) mengungkapkan kata-kata, mengumumkan atau menyatakan, (2) menjelaskan, merasionalkan dan membuat jelas (3) menerjemahkan,

menafsirkan (2005: 15). Berpijak dari pernyataan Palmer, dalam mengungkap makna realitas *ludic* film dokumenter *Di Balik Frekuensi* dilakukan tiga bentuk seperti di atas. Pertama, menentukan gejala-gejala *ludic* dan alasan-alasan dihadirkan dalam film *Di Balik Frekuensi*. Kedua, Menjelaskan prinsip-prinsip *ludicitas* melalui teori Huizinga. Ketiga, Menerjemahkan dari kedua tahapan tersebut untuk menafsirkan makna kehadiran realitas *ludic* di film *Di Balik Frekuensi*, sehingga penghadirannya tersebut dapat dipahami dan dimengerti.

G. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini diperlukan pendalaman obyek untuk memperkuat deskripsi obyek yang diteliti. Penelitian ini difokuskan pada telaah dokumen atau resepsi dokumen yaitu pembacaan atas dokumen. Deddy Mulyana berpendapat bahwa pengetahuan tidak memiliki sifat obyektif atau sifat yang tetap melainkan bersifat interpretatif (2013:33). Penelitian kualitatif tidak hanya sekedar mendeskripsikan tetapi juga menemukan makna dalam bentuk kata-kata, baik tertulis ataupun lisan dari hasil wawancara dan data-data yang diperoleh selama riset.

Adapun dalam pelaksanaan penelitiannya dilakukan melalui beberapa proses, antara lain mencari dan mengumpulkan sumber data, melakukan teknik pengumpulan data, penganalisaan data, penarikan kesimpulan dan penyajian data.

1. Sumber Data

Pada penelitian ini proses pengumpulan data dilakukan dengan mencari data yang relevan dari berbagai sumber, antara lain:

a. Dokumen

Film Dokumenter *Di Balik Frekuensi* digunakan sebagai obyek untuk dikaji mengenai gejala, alasan dan makna realitas *ludic* dalam film dokumenter. Film tersebut menjadi sumber data utama penelitian ini. Sumber data ini berbentuk audio visual yang di dalamnya terdapat rangkaian cerita film yang utuh dari awal hingga akhir dengan durasi 144 menit. Melalui dokumen audio visual tersebut didapatkan fakta *ludicitas*.

b. Sumber Pustaka.

Sumber pustaka yang digunakan pada penelitian ini berupa buku, tesis, jurnal ilmiah, artikel ilmiah, serta sumber elektronik berupa berbagai informasi dari internet, antara lain informasi yang memuat teori realitas dari buku *A Philosophy of Cinematic*

Art, teori permainan buku *Homo Ludens*, teori dokumenter buku *Film Art*, serta buku-buku yang relevan dengan penelitian. Tidak hanya itu, sumber pustaka juga berupa penelitian atau karya tulis ilmiah yang terkait dengan kajian film yaitu tesis Allan Rennie “*Representing Perfomance: Documentary Film, Perfomance Theory and the Real*”, disertasi Sandra Gaudenzi “*The Living Documentary: from Representing Reality to co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*”, tesis Arie Nugraha “Representasi Realita Bullying dalam Serial Film Kartun Doraemon”, disertasi Paul Falzone “*Documentary for Change*”, selain itu juga jurnal-jurnal ilmiah mengenai kajian film dan budaya, baik jurnal internasional maupun jurnal nasional.

c. Narasumber

Informasi yang digunakan untuk sumber data pendukung yang lain adalah narasumber. Wawancara menurut Koentjaraningrat bertujuan untuk mengumpulkan keterangan secara lisan dari seorang narasumber (1977:162). Narasumber utama dalam penelitian ini adalah Ucu Agustin sebagai sutradara film *Di Balik Frekuensi*. Selain narasumber utama,

juga terdapat narasumber lain para pembuat film, Steve Pilar, Dony P Herwanto dan Arie Surastio. Pengajar dan pemerhati film Citra Dewi Utami dan Suryo Wiyogo.

2. Tahap Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui tiga cara yaitu pengamatan, studi pustaka, serta wawancara.

a. Pengamatan dokumen

Teknik pengumpulan data yang pertama adalah pengamatan dokumen. Teknik ini dilakukan dengan mengamati film dokumenter *Di Balik Frekuensi*. Pengamatan ini kemudian dilanjutkan dengan mencatat gejala-gejala *ludic* yang terdapat dalam film *Di Balik Frekuensi*.

Beberapa cara yang dilakukan saat pengamatan berlangsung antara lain;

- 1) Menonton dan mencermati film *Di Balik Frekuensi* secara berulang-ulang. Pengamatan tersebut difokuskan melalui unsur audio dan visual yang di dalamnya terdapat ciri-ciri *ludicitas*. Pengamatan ini dilakukan secara detail dan berulang-ulang di bagian-bagian yang terdapat unsur *ludicitas*. Kemudian mencatat gejala

permainan yang terdapat dalam Film *Di Balik Frekuensi* dengan *time code*. Selanjutnya menonton kembali gambar-gambar yang sudah dipilih untuk memastikan kembali gejala permainan dengan mencocokkan ke dalam asas *ludic*.

- 2) Menuliskan transkrip data yang sudah didapat mengenai gejala *ludicitas* yang terdapat dalam film *Di Balik Frekuensi*. Hal ini digunakan untuk membaca alasan-alasan munculnya gejala *ludicitas* yang terdapat dalam film *Di Balik Frekuensi*. Selanjutnya adalah menjelaskan gejala-gejala dan alasan penghadirannya ke dalam prinsip-prinsip *ludicitas*. Terakhir melakukan tafsir dengan menerjemahkan relasi gejala-gejala dan alasan penghadirannya berdasarkan prinsip-prinsip *ludicitas* yang dihadirkan dalam film, sehingga memperoleh makna realitas *ludicitas* dalam film *Di Balik Frekuensi*.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dari buku-buku film, jurnal ilmiah, penelitian film dan budaya sebagai referensi, untuk

mendapatkan data tentang segala macam informasi mengenai sejarah film dokumenter, antara lain buku *Documentary Screens*, *Documentry Storytelling*, *Introduction To Documentary*, *Directing The Documentary*, *New Documentary*, Dokumenter dari Ide sampe Produksi, *Film Art An Introduction* dan beberapa buku lainnya yang berkaitan dengan teori film.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan *filmmaker* dokumenter Steve Pilar. Wawancara yang dilakulan ini berkaitan dengan penciptaan realitas dalam film dokumenter. Wawancara ini menyinggung persoalan subyektifitas dan obyektivitas pembuat film dokumenter dalam mengkontruksi realitas. Selain itu wawancara juga dilakukan Dony P Herwanto selaku pembuat film dokumenter dan Arie Surastio pembuat film fiksi, tentang persoalan kehadiran realitas *ludic* dalam film.

Selain itu wawancara juga dilakukan dengan pemerhati film dokumenter yaitu Citra Dewi Utami dan Surya Wiyogo dalam melihat *ludicitas* yang dihadirkan dalam film dokumenter. Wawancara pembuat film *Di Balik Frekuensi* yaitu Ucu Agustin tidak bisa dilakukan, dikarenakan kesibukkan Ucu Agustin.

Beberapa usaha sudah dilakukan untuk memperoleh jawaban langsung dari Ucu Agustin, dengan mengirim beberapa pertanyaan melalui *email* atau surat elektronik, sms, dan mengirim pesan ke beberapa media sosial yang dimiliki pembuat film *Di Balik Frekuensi*. Langkah yang diambil selanjutnya adalah mencari data yang di dalamnya terdapat hasil wawancara dengan Ucu Agustin berkaitan dengan film *Di Balik Frekuensi*. Melalui salah satu web remotivi ditemukan data-data hasil wawancara jurnal remotivi dengan Ucu Agustin.¹ Hasil wawancara yang dilakukan remotivi dan Ucu Agustin digunakan sebagai data utama untuk mengetahui bagaimana proses produksi film *Di Balik Frekuensi* dan konstruksi ideologi Ucu Agustin. Wawancara tersebut juga dituliskan beberapa alasan Ucu memilih tema, subyek dan persoalan ideologinya dalam menggarap film *Di Balik Frekuensi*.

3. Analisis Data

Sebelum proses analisis data ini dilakukan, data-data yang berkaitan dengan gejala ludic diseleksi, dihubungkan ataupun

¹ Remotivi adalah sebuah pusat studi media dan komunikasi. Cakupan kerjanya meliputi penelitian, advokasi, dan penerbitan. <http://remotivi.or.id/>

dibandingkan dengan hasil dari data wawancara atau data lain, seperti data primer ataupun sekunder. Seperti data mengenai gejala permainan yang terdapat dalam unsur audio dan visual seperti, narasi, ilustrasi musik, *sound effect*, teks, iklan, gambar, *slow motion*, *fast motion*, dan sebagainya.

Data-data yang sudah diperoleh kemudian dikorelasikan dengan hasil wawancara yang sudah dilakukan untuk mengetahui perbedaan, kesepadanan dan hubungan keterkaitan antar unsur. Keterkaitan itu antara *ludic* dengan realitas, realitas dengan pembuat film, penonton dan realitas, pembuat film dengan kontruksi ideologinya dan lain-lain.

a. Interpretasi Analisis

Interpretasi analisis ini digunakan untuk menjelaskan data yang diperoleh melalui pengamatan dan pembacaan film *Di Balik Frekuensi*. Penafsiran makna menggunakan teori tafsir Plamer yang dilakukan melalui tiga bentuk, yaitu: (1) mengungkapkan kata-kata, mengumumkan atau menyatakan, (2) menjelaskan, merasionalkan dan membuat jelas, (3) menerjemahkan, menafsirkan.

Langkah pertama, yaitu dengan cara mengidentifikasi unsur-unsur *ludicitas* yang terdapat dalam unsur audio visual,

serta menyatakan alasan-alasan kehadiran unsur *ludic* dalam film *Di Balik Frekuensi*. Kedua, menjelaskan gejala dan alasan kehadiran *ludicitas* dengan merasionalkan dan menghubungkan prinsip-prinsip *ludicitas* yang terdapat dalam film melalui asas *ludic* Huizinga. Ketiga, menerjemahkan dan menafsirkan makna dari gejala-gejala, alasan-alasan, dan prinsip-prinsip *ludicitas* yang terdapat dalam film *Di Balik Frekuensi*.

b. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengungkapkan hasil penelitian dengan kalimat padat dan mudah dipahami. Kesimpulan ini juga mampu dipertanggungjawabkan atas kebenarannya. Dalam hal ini diperlukan verifikasi data dengan meninjau kembali ciri *ludicitas* yang terdapat dalam film *Di Balik Frekuensi*. Peninjauan kembali dengan mencermati gejala-gejala dan alasan-alasan penghadirannya, kemudian dikorelasikan melalui teori *ludic* Huizinga. Verifikasi tersebut dilakukan berkaitan dengan relevansi dan konsistensi pada judul, tujuan dan rumusan masalah.

4. Penyajian Data

Proses penyajian data difokuskan terhadap proses penarikan kesimpulan. Penyajian data dilakukan dengan mendeskripsikan informasi yang sudah dikategorikan dan diverifikasi seperti gejala *ludicitas* yang terdapat dalam film, data hasil wawancara, literatur dan sumber lain yang berkaitan dengan penelitian. Penyajian berupa penyusunan teks naratif secara logis dan sistematis. Selain dalam bentuk teks naratif juga gambar yang memperlihatkan ciri *ludicitas* dalam film berserta *time code*.

H. Sistematika Penulisan

Hasil penelitian selengkapnya disusun ke dalam tulisan dengan urutan sebagai berikut:

Bab pertama berisi pendahuluan dengan uraian sebagai berikut: latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teoritis, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab dua merupakan pemaparan mengenai realitas *ludic* dalam film dokumenter secara umum. Memaparkan mengenai pendekatan-pendekatan realitas dalam film dokumenter. Subjektivitas

dan objektivitas kebenaran yang dihadirkan dalam film dokumenter.

Bab tiga memaparkan mengenai isi film berupa sinopsis, alasan pemilihan tema film dan latar belakang lahirnya film *Di Balik Frekuensi*. Selain itu juga terdapat deksripsi mengenai realitas *ludic* dalam film dokumenter dilihat dari unsur audio dan visual.

Bab empat berisi deksripsi alasan-alasan kehadiran *ludicitas* dalam film *Di Balik Frekuensi*. Pembacaan prinsip-prinsip *ludicitas* dengan teori Huizinga. Terakhir adalah pembacaan makna realitas *ludic* yang dihardikan dalam film *Di Balik Frekuensi*.

Bab lima merupakan bab terakhir yang menyampaikan saran dan kesimpulan dari jawaban yang sudah ditemukan mengenai kebermainan realitas dalam film dokumenter, serta memaparkan hakikat pengertian *ludic* dalam hubungannya dengan seni film dengan melalui analisa dan verifikasi data dari bab sebelumnya.

BAB II

FILM DOKUMENTER DAN REALITAS



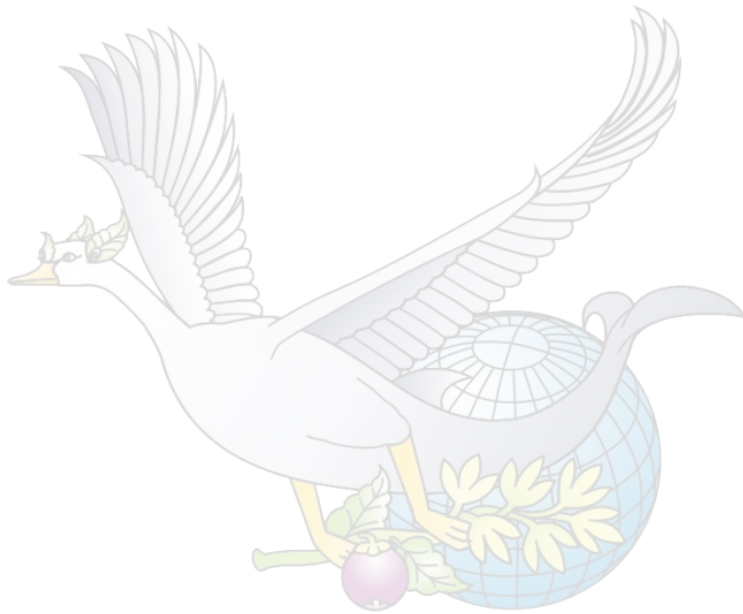
BAB III

Film *Di Balik Frekuensi*



BAB IV

LUDICITAS DALAM FILM DOKUMENTER DI BALIK FREKUENSI



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Film mempunyai kekuatan tanpa tanding, melalui kedua unsurnya, film mampu didengar dan sekaligus dilihat. Menghadirkan realitas sudah menjadi hal yang utama dari film. Melalui sebuah alat perekam semua kejadian dapat dihadirkan secara nyata seperti dengan keadaan sebenarnya. Salah satu jenis film yang dianggap menghadirkan realitas adalah film dokumenter. Film dokumenter dirasa mampu mewakili realitas melalui cerita-cerita berdasarkan fakta yang sebenarnya.

Fakta-fakta yang dihadirkan dalam film dokumenter mampu mengubah persepsi penonton tentang sebuah realitas. Melalui fakta dan data penonton merasa mendapat realitas yang sesungguhnya. Penonton percaya dengan apa yang disampaikan dalam film dokumenter. Hal yang perlu disadari dalam melihat film bahwa film merupakan gabungan dari unsur audio dan visual. Rangkaian-rangkaian audio visual dihadirkan dan diciptakan oleh pembuat film berdasarkan persepsi dan impresi pembuat film melihat dan memaknai realitas.

Film *Di Balik Frekuensi* merupakan salah satu film dokumenter yang tak lepas dari campur tangan pembuatnya. Susunan realitas yang dihadirkan terdapat unsur *ludicitas* yang diciptakan pembuatnya. Beberapa *ludicitas* film *Di Balik Frekuensi* terdapat pada rangkaian audio visual seperti, narasi, ilustrasi musik, *sound effect*, teks, iklan, *slow motion* dan *fast motion*, *motion graphic*, *stock shot* dan *footage*, kemiringan kamera, lensa *fish eye*, *multiple frame*, dan epilog. Selain melalui rangkaian gejala *ludic*, sebuah realitas diperkuat melalui cerita atau peristiwa sebenarnya yaitu dengan menghadirkan peristiwa yang benar-benar terjadi, menghadirkan narasumber terkait, tokoh Luviana, Hari Suwandi, Surya Paloh, Hari Tanoe, Aburizal Bakrie dan tokoh-tokoh pendukung lainnya, serta didukung dengan data-data yang kompleks.

Unsur-unsur *ludic* yang dihadirkan pembuat film bukan tanpa alasan. Beberapa *ludicitas* tersebut ditempatkan dan disesuaikan dengan sedemikian rupa untuk menghadirkan realitas sungguhan. Hal itu tampak bagaimana pembuat film menciptakan efek dramatik dalam filmnya, seperti rangkaian narasi, *slow motion*, pergerakan kamera *handheld* untuk menambah dramatisasi dan meningkatkan emosi penonton. Penghadiran *ludicitas* yang dibuat oleh *filmmaker* dirasa mampu memberikan rasa percaya atas realitas yang

disampaikan di film. Hal tersebut jelas akan memperkuat stigma yang sudah ada dalam masyarakat atau penontonnya bahwa film dokumenter mampu dipercaya kebenarannya.

Di balik penampilan menghadirkan realitas sesungguhnya, sebenarnya terdapat realitas *ludic* yang dihadirkan dalam film dokumenter tersebut. Realitas *ludic* dimaksud adalah rangkaian realitas yang dihadirkan pembuatnya sebagai realitas buatan. Unsur *ludic* terdapat dalam proses produksi film, seperti pemilihan cerita, subyek, proses pemilihan gambar, penggunaan kamera, proses penyusunan gambar, penambahan narasi, pemilihan narator dan segala sesuatu yang dilakukan di tahapan *editing*.

Rangkaian realitas *ludic* yang dihadirkan melalui audio visual memiliki pesan-pesan khusus yang terselip. Pesan-pesan tersebut tak lain merupakan tujuan yang ingin disampaikan pembuat film. Film *Di Balik Frekuensi* memiliki pesan-pesan khusus yang diselipkan diantara unsur-unsur *ludic* yang dihadirkan, seperti rangkaian teks “Tell Lie Vision” yang disusun dan dibuat khusus pembuat film. Kalimat tersebut memberikan informasi atau sebuah peringatan kepada penonton film bahwa televisi itu bisa menyampaikan kebohongan.

Pesan-pesan yang dihadirkan melalui serangkaian unsur *ludic* antara lain, kritikan terhadap konglomerasi media berupa kepemilikan frekuensi publik. Beberapa informasi juga disampaikan yaitu bagaimana sebuah media bekerja, pesan ini ditujukan untuk para sarjana muda yang ingi bekerja di dunia media, selain itu beberapa *motion graphic* soal kepemilikan media juga memberikan tambahan informasi bahwa jaringan frekuensi di Indonesia hanya dikuasai oleh segelintir pengusaha saja yaitu 12 orang. Peringatan atau himbauan juga terselip diantara rangkaian *ludic* yaitu tentang kebenaran sebuah tayangan televisi, seperti *framing* yang bisa disesuaikan dengan kepentingan dan kebutuhan para pemilik media. Pembuat film juga seolah melakukan sindiran-sindiran pada pemilik media seperti ada dalam lagu “Televisi” dan masih banyak lagi pesan-pesan khusus yang ingin disampaikan oleh pembuat film melalui rangkaian *ludicitas* yang dihadirkan.

Pesan-pesan tersebut merupakan ideologi pembuat film dalam menggiring persepsi-persepsi penontonnya. Melalui sajian yang menarik, tidak membosankan, memberikan pengalaman dan pengetahuan, film dokumenter dianggap memiliki nilai dan kesan tersendiri bagi penontonnya, sehingga penonton meyakini dan mempercayai realitas yang disampaikan di dalam film dokumenter.

Keobyektivan dalam film dokumenter merupakan subyektivan pembuatnya. Terdapat keperpihakan pembuat film dalam menghadirkan realitasnya. Realitas tersebut diciptakan dan diproduksi pembuat film dalam memandang dan menginformasikan realitas ke dalam film dokumenter, salah satunya terdapat dalam film *Di Balik Frekuensi*.

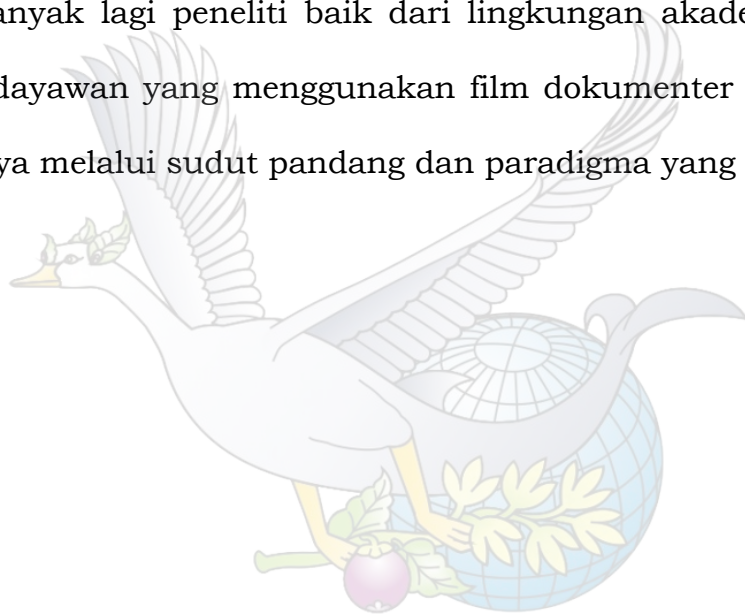
B. Saran

Film merupakan media yang tidak akan habis untuk terus dikaji. Medium yang mampu didengar dan dilihat melalui unsur audio visual menjadi kelebihan film dibanding medium lain. Kekuatan lainnya adalah penghadiran unsur-unsur lainnya yang mampu membawa perasaan, imajinasi, pengalaman, perhatian dan segala sesuatu bentuk dunia batin, sehingga mampu memberikan efek tersendiri oleh penontonnya. Pengertian film juga semakin berkembang dengan berbagai pendekatan, teori, proses produksi, sejalan dengan perkembangan teknologi.

Selama ini para peneliti banyak mengkaji film menggunakan semiotika dan menggunakan film fiksi sebagai obyek kajiannya, melalui penelitian ini diharapkan akan muncul lebih banyak lagi penelitian dengan menggunakan teori dari disiplin ilmu lain untuk

mengkaji film. Selain itu adanya penelitian ini akan mendorong para peneliti mengkaji film-film dokumenter khususnya di Indonesia.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi sebagai kajian film yang berbeda, yaitu menggunakan teori *ludic* dari disiplin ilmu di luar film. Melalui penelitian ini diharapkan akan muncul lebih banyak lagi peneliti baik dari lingkungan akademisi, praktisi, dan budayawan yang menggunakan film dokumenter sebagai bahan kajiannya melalui sudut pandang dan paradigma yang lebih tajam.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Achlina Leli dan Purnama Suwardi. *Kamus Istilah Pertelevisionan*. Jakarta: Kompas Media Nusantara, 2011.
- Aufderheide, Patricia. *Documentary Film: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press, 2007.
- Ayawaila, Gerzon R. *Dokumenter Dari Ide sampai Produksi*. Jakarta: FFTV-IKJ Press, 2009.
- Barthes, Roland. *Imaji Musik Teks*. Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- Boogs, Joseph. *Cara Menilai Sebuah Film*. Terj. Asrul Sani. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- Bordwell David, Kristin Thompson. *Film Art An Introduction*. New York: McGraw-Hill Companies Inc, 2008.
- Byrne, Bill. *3D Motion Graphics for 2D Artists*. Kidlington: Focal Press, 2012.
- Gaut, Berys. *A Philosophy of Cinematic Art*. New York: Cambridge University Press, 2010.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Terj. Hasan Basari. Jakarta: LP3ES, 1990.
- Koentjaraningrat. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia, 1977.
- Kristanto, JB. *Katalog Film 1926-2005*. Jakarta: Penerbit Nalar, 2005.
- Lee, Peter-Wright. *The Documentary Handbook*. Oxon: Routledge, 2010.
- Mangunwijaya. "Prakata," dalam Johan Huizinga, *Homo Ludens*. Jakarta: LP3ES, 1990.

- McLane, Betsy A. *A New History of Documentary Film*. New York: Continuum International Publishing Group, 2012.
- Mulyana, Deddy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya, 2013.
- Munsterbeg, Hugo. *Film Theory and Criticism*. New York: Oxford University Press, 1999.
- Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 2001.
- Nugroho, Garin. *Seni Merayu Massa*. Jakarta: Kompas Media Nusantara, 2005.
- Palmer, Richard E. *Hermeneutika*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Prakosa, Gotot. *Film Pinggiran*. Jakarta: FFTV-IKJ dan YLP, 1997.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Rabinger, Michael. *Directing The Documentary*. Oxford: Focal Press, 2004.
- Ratna, Nyoman Kutha. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Rose C.AS, Jay. *Postproduction for Film and Audio*. Burlington: Focal Press, 2009.
- Rushton, Richard. *The Reality of Film*. New York: Manchester University Press, 2011.
- Sobur, Alex. *Analisis Teks Media*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Stubbs, Liz. *Documentary filmmakers speak*. New York: Allworth Press, 2002.

Sugiarto, Bambang. "Film dan Hakikatnya," dalam E d. Bambang Sugiarto, *Untuk Apa Seni?*. Bandung: Pustaka Matahari, 2014.

Tanzil Chandra, Rhino Ariefiansyah, Tonny Trimarsanto. *Pemula dalam Film Dokumenter: Gampang-Gampang Susah*. Jakarta: Indocs, 2010.

Wibowo, Fred. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2007.

B. Penelitian

Falzone, Paul. "Documentary for Change." Disertasi Mass Communications Cinema. University of Pennsylvania, 2008.

Gaudenzi, Sandra. "The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary." Disertasi Cultural Studies Goldsmiths, University of London, 2013.

Muthmainnah. "Kontruksi Realitas Kaum Perempuan dalam Film 7 Hati 7Cinta 7 Wanita." *Skripsi* Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanudin Makasar, 2012

Nugraha, Arie. "Representasi Realita Bullying dalam Serial Film Kartun Doraemon." *Tesis* Fakultas Ilmu Sosial Politik Universitas Indonesia, 2012.

Rennie, Allan. "Representing Perfomace: Documentary Film, Perfomance Theory and the Real". Tesis Theatre, Film and Television Department University of Glasgow United Kingdom, 2012.

Jones, Julie. "Interpreting Reality: 'Los olvidados' and the Documentary Mode." *Journal of Film and Video* 57:4 (Winter 2005-06), 18-31.

C. Diskografi

Film *Di Balik Frekuensi*. Ucu Agustin. Cipta Media Bersama. Rilis tahun 2013.

D. Narasumber

Adhi Wiyogo, Suryo (30). Board of advisor Festival Film Dokumenter (FFD), Produser di Hide Project films. Ngadisuryan KT 1 no 67 Patehan, Kraton Yogyakarta.

Dewi Utami, Citra (34). Pengajar dan pemerhati film, Prodi Televisi dan Film ISI Surakarta. Griya Suryoasri Blok B12A, Yogyakarta.

Herwanto, Dony Putra (32). Sutradara dan penulis Program Dokumenter Refleksi, DAII TV. Perumahan Ikramina Residence blok E no.1 Bojong, Bogor.

Pilar, Steve (38). *Filmmaker* Dokumenter Indonesia. Gg. Tertosari 1 no.7 Purwonegaran, Surakarta.

Surastio, Arie (30). Filmmaker film eksperimental dan dokumenter. Jl merpati B 18, Solobaru.

E. Webtografi

<http://cinemapoetica.com/bisakah-senyap-dipercaya>
(diunduh tanggal 6 Juni 2015, pukul 21.06)

<http://news.detik.com/berita/2782627/pemutaran-film-Senyap>
(diunduh tanggal 6 Juni 2015, pukul 22.00)

<http://www.remotivi.or.id/wawancara/110/Ucu-Agustin:-Ya,-Ini-Film-Pesanan>
(diunduh tanggal 17 Juni 2015, pukul 23.04)

<http://www.harianhaluan.com/index.php/panggung/9197-film-dokumenter-mengkonstruksi-ulang-realitas>
(diunduh 21 Juni 2015, pukul 23.05)

<http://www.tribunnews.com/regional/2014/12/10/pemutaran-film-Senyap-di-dibubarkan-ormas-rektor-ugm-hentikan-intimidasi>
(diunduh tanggal 8 Juni 2015, pukul 16.40)

<https://philosophyangkringan.wordpress.com/2012/07/10/kuasa-pengetahuan-dalam-film-dokumenter>
(diunduh tanggal 21 Juni 2015, pukul 22.40)

warung-kelir-malang-dibubarkan-ormas
(diunduh pada tanggal 16 Juni 2015, pukul 22.25)

<https://www.pertainasdem.org/restorasi>
(diunduh pada tanggal 24 Juni 2015, pukul 15.30)



GLOSARIUM

B

- Bullying* : Tindakan menyakiti orang lain
Brightness : Kecerahaan
Blueprint : Kerangka kerja, perencanaan

E

- Ektasis* : Keluar dari, keterpisahan

F

- Flashback* : Kilas balik peristiwa lampau
Framing : Pembatasan atau pembingkai
Filmmaker : Seseorang yang membuat film

G

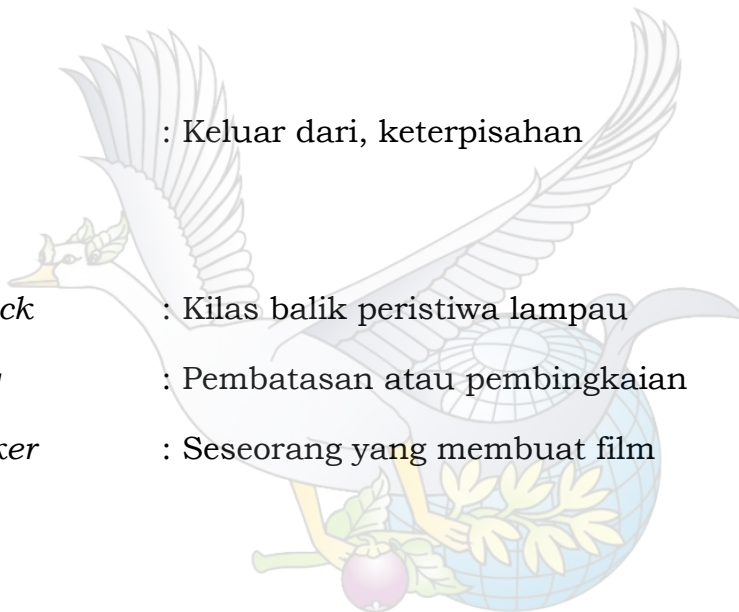
- Genre* : Tipe, Jenis atau pengelompokkan

I

- Intervensi* : Sisipan gambar yang sengaja dihadirkan di tengah-tengah gambar lain

L

- Link* : Perintau atau sesuatu yang melayani untuk menghubungkan satu bagian dengan hal yang lain



M

Montage : Teknik menggabungkan atau merangkai dalam satu komposisi tertentu

Mood : Keadaan tertentu, suasana hati

P

Propaganda : Pendapat atau paham benar atau salah yang dikembangkan dengan tujuan meyakinkan orang lain agar menganut suatu aliran atau sikap tertentu

Portable : Mudah dibawa atau dijinjing

R

Retorika : Berbicara muluk-muluk atau bombastis

Repetisi : sesuatu yang diulang atau mengulang-ulang

Representasi : Perbuatan mewakili

Reporter : Wartawan media elektronik atau media cetak

Review : Mengevaluasi

T

Time code : Kode waktu, durasi.



Jl. Satria Raya no. 36
Kel. Jati, Kec. Pulogadung
Jakarta Timur 13220

e. kotaksurat@remotivi.or.id
t/f. 021-4750-363

www.remotivi.or.id

SURAT KETERANGAN

NO : 07 / SK/ Remotivi / VI / 2015

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhamad Heychael
Jabatan : Direktur Remotivi
Nama Instansi : Remotivi
Alamat : Jl. Satria Raya RT 014, RW 03, No. 36, Kel. Jati,
Kec. Pulogadung, Jakarta Timur 13220

Melalui email tanggal 27 Juni 2015 Sdri. Dwi Putri meminta ijin untuk mengambil data dari sumber berita, informasi atau wawancara yang terdapat pada pranala: <http://remotivi.or.id/kabar-tv/ucu-agustin-nya-ini-film-pesanan>

Dengan surat ini saya, Heychael selalu Direktur Remotivi memberikan ijin kepada Sdri. Dwi Putri, Mahasiswa Jurusan Film Pascasarjana ISI Solo untuk mengambil data yang diperlukan dalam proses penyusunan thesis mengenai studi kasus film Dibalik Frekuensi karya Ucu Agustian dengan ketentuan menyertakan atau menyebutkan asal sumber data dari bahasan yang dikutip dan tidak gunakan untuk tujuan komersil.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, Saya ucapkan terima kasih.

Jakarta, 30 Juni 2015

Muhamad Heychael
Direktur Remotivi



Ucu Agustin (tengah) berbaju hitam dalam aksi Hari Buruh

28/03/2013

Ucu Agustin: Ya, Ini Film Pesanan

Wawancara Remotivi dengan Ucu Agustin tentang film "Di Balik Frekuensi"

Sambil berlari kecil, dengan keramahan serta senyum dan logat Sundanya yang khas, Ucu Agustin menyapa redaksi Remotivi, **Indah Wulandari** dan **Roy Thaniago** yang sedang duduk menunggu di pojok kantin dalam komplek Teater Utan Kayu, Jakarta Timur, Februari lalu. “Sori ya telat, aku nggak lihat jam,” ujar Ucu yang memang sedang sibuk merencanakan pemutaran filmnya. Mimik Ucu berubah menjadi serius dan geram tiap ditanya mengenai kondisi media Indonesia. “Kita harus merasa berhutang dengan orang-orang yang punya spirit kuat seperti Luviana. Dia agen perubahan sosial di bidang media saat ini.” (baca: [Luviana: Jurnalis Harus Sadar Bahwa Mereka Adalah Kelas Buruh](#))

Hal itulah yang melatarbelakangi alumni Institut Agama Islam Negeri Syarif Hidayatullah untuk membuat film dokumenter terbarunya, *Di Balik Frekuensi*. Film berdurasi 144 menit, yang baru diputar perdana pada 24 Januari 2013 lalu ini mengisahkan Luviana, seorang jurnalis Metro TV, yang diberhentikan karena mengkritik ruang redaksi Metro TV dan ingin mendirikan serikat pekerja, serta Hari Suwandi dan Harto Wiyono, warga Sidoarjo yang berjalan kaki Sidoarjo-Jakarta, untuk mencari keadilan bagi warga korban lumpur Lapindo, yang ganti ruginya belum juga dibayarkan oleh perusahaan yang juga dimiliki oleh pemilik TV One dan ANTV, Aburizal Bakrie.

Belajar film secara otodidak, Ucu sudah memproduksi 14 film, di mana kebanyakan filmnya mempertanyakan peran negara dan hak-hak publik yang terabaikan oleh negara. Tema-tema filmnya mengekspresikan kegelisahan Ucu sebagai seorang warga. Kali ini, dengan maksud serupa, *Di Balik Frekuensi* seperti mencoba untuk menempatkan wartawan sebagai subjek atau

aktor utama yang punya peranan dalam industri media. Film ini, agaknya, tidak ingin memposisikan mereka sebagai objek semata.

Bagaimana perasaan Anda setelah digelarnya pemutaran di beberapa tempat?

Senang. Tidak menyangka sebenarnya, karena responnya positif banget. Kalaupun ada yang negatif, (kami) langsung dibela oleh para penyuka film atau pembela isunya sendiri. Jadi, kami tidak perlu ribet-ribet untuk menjelaskan. Orang yang sempit (pemikirannya) akan melihat film ini seolah menyerang korporasi (Viva Group, MNC Group, dan Media Group). Padahal, hal-hal tersebut cuma contoh kecil dari persoalan media, terutama media yang menggunakan basis frekuensi sebagai sarana siarnya. Dalam film pun disebutkan, bahwa kisah dalam film hanya sedikit kisah dari cerita tentang kisah di balik frekuensi publik, dan cerita tentang media di Indonesia. Cerita yang lain tentang media *kan* masih banyak. Cerita yang kami angkat bukan cerita baru. Ini rahasia umum di kalangan media. Kami telah memulai menceritakan ke publik dengan mengungkapkannya melalui film dokumenter. Kini, tinggal kita tunggu, siapa lagi yang akan melanjutkan, untuk menceritakan kisah media di Indonesia.

Seperti apa bentuk respon negatif yang dimaksud tadi?

Salah satunya komentar di akun Facebook *Di Balik Frekuensi*, yang mengomentari tidak adanya nama pemilik grup Tempo (di mana yang ada hanya wajah Goenawan Mohamad) dalam *scene* dua belas pemilik media di Indonesia, sedangkan yang lain ada. Sebenarnya, hasil riset kami menunjukkan bahwa Tempo dimiliki oleh lima yayasan. Waktu itu kami bingung, karena tetap harus ada wajah yang dimasukkan ke dalam grafis. Data yang kami dapat dari *Bloomberg* bilang, bahwa pemilik Tempo adalah Goenawan Mohamad dan PT Tempo Inti Media. Tapi, ketika kami konfirmasi ke Federasi Serikat Pekerja Media Independen, ternyata bukan. Jadi, memang pemiliknya adalah lima yayasan itu. Nah, setiap yayasan punya direktur dan bagiannya sendiri. Saham yang telah dijual ke masyarakat juga banyak banget. Masa mau ditaruh di sana semua? Ini *kan* hanya peletakan untuk kepentingan grafis. Tidak mungkin kalau disebut satu-satu. Akhirnya, wajah Goenawan Mohamad-lah yang ditampilkan, karena memang dia pendirinya. Tapi apakah dia *owner* tunggal? Tidak.

Lalu, ada juga yang bertanya, “Film ini pesanan ya?” Saya jawab, iya: pesanan hati nurani saya dan tim *Di Balik Frekuensi*, juga teman-teman yang ingin melihat media massa di Indonesia lebih baik ke depannya.

Kenapa memilih isu ini untuk diangkat?

Awalnya, film yang mau dibikin adalah tentang pers, jurnalisme, dan bagaimana cara media bekerja. Sangat umum: tentang bagaimana media bekerja di era di mana Internet belum lagi tenar.

Kita menyebutnya era media klasik. Nah, hal itu ingin dibandingkan dengan cara kerja media di era *new media*.

Pada Januari 2008 saya dan sekitar 250 wartawan meliput Soeharto yang terbaring sakit di RSPP (Rumah Sakit Pertamina Pusat). Saya dapat *footage* sebanyak 78 *minidv tape*. Saya bawa *handycam* dan *capture* bagaimana cara para wartawan tersebut memberitakan peristiwa sakitnya Soeharto. Nah, itu kemudian yang saya masukkan ke dalam proposal Cipta Media Bersama (program hibah yang didanai oleh Ford Foundation).

Rencananya, cerita tentang bagaimana para jurnalis bekerja saat itu akan dibandingkan dengan bagaimana cara jurnalis bekerja pada 2012, (di mana) Facebook dan Twitter sudah menjadi begitu lumrah dan kerap dijadikan sumber berita. Dalam perjalanan riset ini, kami bertemu dengan cerita tentang Luviana, tepatnya tanggal 3 Februari 2012, di mana Dewan Pers sedang merilis Pedoman Pemberitaan Media Siber. Cerita pun akhirnya beralih ke Luviana.

“Pers dulu dibungkam, pers sekarang dibeli,” kalimat itu muncul dari teman saya Is Mujiarso (dari detik.com) saat FGD (Focus Group Discussion) pertama. Dan memang itulah yang saya alami dan rasakan selama pembuatan film ini. Sekarang, pemilik media di Indonesia makin sedikit, tetapi medianya semakin banyak. Kalau media cetak *kan* jelas, dulu pakai Surat Izin Usaha Penerbitan Pers (SIUUP). Walau sekarang sudah tidak ada, tapi *kan* ada percetakan. Sedang media portal ada server. Nah kalau frekuensi? Di mana letaknya? Di mana siaran-siaran itu diudarakan? Siapa yang punya udara? Dari pertanyaan-pertanyaan itu kami berangkat. Isu frekuensi ini jarang diangkat. Belum ada, malah.

Kami coba bikin sesuatu yang sifatnya menyediakan alternatif. Dokumenter ini, bahasa heroiknya, narasi tanding *lah*. *Kan* ada media arus utama, yang sudah dipaparkan ke publik secara massal, dipublikasi masif, dan dikonsumsi banyak orang. Di film ini, kami kasih sudut pandang lain. Ketika TV melalui media audio-visual bilang seperti itu, kami yang juga pakai media audio-visual juga bilang hal yang lain; hal-hal yang tidak ada dan tidak pernah dipertontonkan oleh mereka.

Memang apa yang tidak ada dalam media arus utama, dan apa yang Anda tentang melalui film Anda?

Misalnya, mereka selalu menjejalkan semua informasi hasil pabrikasi mereka ke penonton. Informasi yang banyak mengandung kepentingan industri, yang menyaru dalam berita, disebar ke masyarakat, sehingga warga tidak pernah akan berhasil menjadi *citizen* yang aktif dan berdaya. Mereka akan *taken for granted*. Dan hal itu sengaja dibiarkan. Pembodohan? Nggak dicerdaskan. Misalnya, apakah TV menyediakan berita berimbang? Apakah mereka bersedia *masangin*, misalnya, *cut to cut* berita tentang lumpur Sidoarjo dengan *angle* TV One dan berita lumpur Lapindo dengan *angle* Metro TV? *Kan* nggak. Nah, hal-hal itu ada di film kami.

Memangnya seberapa penting isu ini diangkat?

Kalau dibiarkan terus, akan terjadi pemalsuan informasi publik. Begitulah yang terjadi sekarang. Kalau kita tidak bikin narasi alternatif, masyarakat akan rugi. Hanya tahu satu sumber. Makanya, kami ingin film ini ditonton di mana-mana. Mudah-mudahan akan terjadi keberpihakan massa dalam masyarakat. Namun, mereka bebas memilih percaya yang mana. (Tugas) kami membongkar penciptaan opini *mainstream* lewat citra-citra visual yang terlanjur masuk ke kepala.

Masyarakat Sidoarjo misalnya, mungkin sudah mengerti permasalahan yang terjadi. Begitu pun kelas menengah yang Twitter-an dan mudah mengakses informasi di luar TV *mainstream*. Tapi, bagaimana bagi mereka yang belum mengerti cara mengakses informasi selain melalui TV?

Kebetulan, film ini di-*launching* pada saat yang tepat. Yaitu ketika orang-orang sudah mulai muak terhadap apa yang secara vulgar ditampilkan oleh para pemilik media di media mereka masing-masing. Jadi, responnya positif seperti ini.

Jadi cukup parah ya kondisi media kita?

Iya. Tapi saya tidak menyimpulkannya sendiri. Itu kesimpulan dalam film, berdasarkan pengalaman yang saya alami dan lihat. Terserah penonton kemudian menyimpulkannya bagaimana, apakah mereka setuju bahwa kondisi media kita cukup parah atau tidak. Kami hanya meng-*capture* saja.

Film Di Balik Frekuensi ingin berbicara kepada siapa?

Para jurnalis. Karena, mereka yang bikin berita dan berhadapan langsung dengan para pemilik media. Karena mereka ada di *newsroom*. *Newsroom* kan tempat mengalirkan informasi. Kalau mereka dikasih cermin seperti ini, mereka akan berpikir, “Oh iya, kita itu kayak gitu ya?” Harapan film ini adalah membuat teman-teman kita yang bergerak di bidang media berefleksi dan (melakukan) otokritik terhadap apa yang mereka lakukan. Misalnya, waktu film ini diputar di Ikatan Jurnalis Televisi Indonesia, para jurnalis itu tertawa dan bilang, “Aduh, kami paham banget apa yang dirasakan jurnalis-jurnalis itu (yang ada dalam film). Tapi, mau *gimana* lagi?” Ternyata, memang yang dialami Luviana dialami banyak orang.

Selain itu, film ini juga ingin berbicara kepada mahasiswa, yang tentunya di masa depan memegang kekuasaan dan berada dalam arus media. Yang terakhir, tentu saja publik juga harus tahu permasalahan media kita ini.

Anda percaya bahwa jurnalis bisa berbuat sesuatu di lingkungan kerjanya?

Kalau kita berangkat dari hal positif, saya percaya. Meski realitanya tampak seperti film *Di Balik Frekuensi* ini: media di Indonesia tengah berada dalam keadaan *hopeless*.

Banyak pembuat film butuh media mainstream untuk mengangkat filmnya. Ini Anda malah “menyerang” media mainstream. Sadar akan risikonya?

Sadar. Makanya kami menyambut baik ide *creative common* (agar film ini bisa disebar siapa pun secara cuma-cuma). Dari kasus Luviana juga kami jadi tahu istilah “solidaritas hitam”, di mana media tidak saling memberitakan keburukan media lainnya. Lalu siapa yang akan memberitakan film kami? Kami sudah bikin alternatif-alternatif pemutaran, seperti mengundang Jakarta Foreign Correspondence Club. Dengan adanya mereka, biar pun tidak ada media yang memberitakan, tapi ada kelompok wartawan asing yang tahu kondisi media di Indonesia. Tapi, nggak tahunya diberitakan (media *mainstream*) juga kok.

Sadarkah kalau film ini mungkin mengganggu atau menghambat mereka yang bakal mencalonkan diri menjadi presiden?

Tidak tahu. Tidak dimaksudkan untuk menghasilkan reaksi seperti itu. Niat awal kami positif, kok. Untuk meng-*cover* cerita perjuangan jurnalis di era konglomerasi media.

Afiliasi partai politik dengan media, menurut Anda, apakah itu sebuah ide yang bisa diterima dengan sejumlah syarat, atau harus ditolak mentah-mentah?

Tolak. Saya ngeri kalau sudah kapital, kuasa, dan media menyatu. Kita akan kembali ke Orde Baru. Itu yang harus kita hindarkan. Kalau, misalnya, (Aburizal) Bakrie yang adalah pengusaha dan punya media jadi penguasa atau jadi presiden, kita akan nonton apa? Belum jadi penguasa saja sudah kayak begitu. Begitu pun Surya Paloh. Saya tidak mau lagi di-*bully* secara visual oleh *image-image* zaman Soeharto, seperti disiarkannya sungkeman keluarga Soeharto tiap lebaran, atau pun kelompok pencapir. Mungkin memang harus ada gerakan yang menolak itu semua.

Seperti apa industri TV yang sehat dan ideal menurut Anda?

TV di Indonesia *kan* terbentuk saat Soekarno ingin meliput GANEFO (*Games of the New Emerging Forces*). Untuk apa? Supaya ada informasi kalau kita menang di GANEFO dan merupakan negara penyelenggara. Hiburan di TV perlu, tapi pendidikan juga harus ada. Jangan cuma menampilkan tayangan yang membuat bodoh dan cuma jadi alat pengeruk duit saja. Saya pikir, potensi positif akan muncul kalau (stasiun televisi) bisa bersinergi dengan pemiliknya, yang punya kesadaran terhadap ruang dan waktu, serta sadar bahwa *airtime* harus diisi dengan hal yang baik dan mencerdaskan. (Kalau itu terjadi), maka terjadilah demokratisasi penyiaran.

Dalam bayangan Anda, akan seperti apa keberlangsungan industri TV ke depannya?

Bisa parah banget. Negara selalu abai, masalahnya. Kalau negara tidak berani mengambil terobosan, yang terjadi, seperti dikatakan Yanuar Nugroho, negara akan terbeli. *Boro-boro* bisa berkuasa terhadap televisi, (malah) negara yang akan didikte oleh media dan para pemiliknya. Kita itu kayak pasar bebas, seperti dikompetisikan saja. Kalau kita cerdas, ya kita boleh dan bisa mengayak serta menyaring informasi. Kalau bodoh? Ya terima saja *tuhsampah-sampah*. Akibatnya, (masyarakat) tidak sehat dan jadi bebal. Tidak ada keberpihakan dan pencerdasan.

Berarti negara mengambil peran penting?

Pasti!

Soal lain, apa tanggapan Anda tentang pendapat yang mengatakan bahwa film ini tidak mengakomodasi suara “seberang”-nya?

Saya tidak sedang membuat produk jurnalistik. Saya tidak harus menggunakan prinsip *cover both sides*. Kalau mereka ingin membuat film tandingan, *sok aja* bikin. Saya tidak memiliki kebutuhan untuk menyenangkan semua orang. Saya cuma melihat ada hal yang ingin kita perjuangkan bersama. Di dalam tim film ini, kami berpikir, “Media itu sudah seperti ini *loh*. Kayaknya kita harus berbuat sesuatu untuk ‘*nembak*’. Senjata kami hanya kamera. Ya sudah, kami rekam realita yang ada, kami rangkai.” Ya, sudah jelas dari awal, bahwa kami di tim *Di Balik Frekuensi* berpihak. Yakni keberpihakan terhadap jurnalis yang mengkritisi dan memperjuangkan (kepatutan) penggunaan frekuensi publik, dan terhadap hak publik akan informasi yang benar.

Anda puas dengan film ini?

Tidak ada yang namanya puas. Kami harus terus belajar. Yang paling penting, selalu memberikan yang terbaik saja. Segala usaha sudah kami lakukan. Terserah hasil akhirnya akan dilihat seperti apa, tapi ini yang terbaik yang bisa kami bikin.

Kalau ada peluang untuk memperbaiki, apa yang ingin diperbaiki?

Tidak ada. Sudah final. Tapi, kalau pun ada kesempatan, saya ingin bikin film *behind the scene*. *Behind the scene* yang personal, seperti cerita tentang perjalanan tim selama pembuatan film ini yang menemui para jurnalis yang rata-rata takut berbicara. []